

HUGO KASTNER EMPFIEHLT

CARCASSONNE

Bauern, Ritter, Wegelagerer und Mönche


Liebe Leserin, lieber Leser! Historisch baut diese Spielidee auf die berühmte französische Festungsstadt Carcassonne, die schon zu Zeiten der Römer für seine gewaltigen Verteidigungsanlagen bekannt war und bis ins Mittelalter als Wehrsiedlung immense Bedeutung hatte. Mit den vier Typen von Gefolgsleuten, Bauern, Ritter, Wegelagerer und Mönche versuchen die Spieler durch Stadtgründungen, Festungsbauten, Straßenanlagen und Klosteranlagen ihren mit Punkten prämierten Beitrag zum Wehrcharakter dieser turbulenten Festungsstadt beizutragen. Das einfache Prinzip, den Spielplan erst durch geschicktes Anlegen von diversen „Bauten“ entstehen zu lassen, sowie die unglaublich vielfältigen Modifikationsmöglichkeiten, haben seit der Jahrtausendwende zu einer neuen, ungeheuer reichhaltigen „Spielwelt“ geführt. Alle „Carcassonne“-Erweiterungen, alle eigenständigen Varianten, alle Publikationshöhepunkte im Detail zu erfassen, übersteigt bei weitem den Rahmen dieses Artikels. Selbst ein „Carcassonne-Almanach“ wurde bereits zur Beschreibung dieser wunderbaren Spielkreation publiziert. Wer sich für längere Zeiten in das mittelalterliche Carcassonne zurückziehen möchte, kann dies wie gewohnt im Österreichischen Spielemuseum in Leopoldsdorf tun, umgeben von den mächtigen Mauern eines stimmungsvollen Spielzentrums. Website: www.spielen.at

Im Scheine unseres Lichtkegels werden von allen beteiligten Baumeistern drei immer wiederkehrende Handlungen vollführt: Plättchen ziehen und anlegen, mit gewissen Auflagen klarerweise, einen Gefolgsman platziert, und zwar auf das eben gelegte Plättchen, sowie eine Wertung machen, falls sich eine solche ergibt. Da die Plättchen ausnahmslos quadratisch sind und nie „über Eck“ angelegt werden dürfen, zeigt der stetig wachsende „Spielplan“ ein an amerikanische Siedlungsgründungen erinnerndes Muster. Das Stadtbild dagegen wird geprägt von Siedlungen, Klöstern, Straßen und Wiesen. Optisch gefällig und leicht nachzuvollzie-

hen, kontrollieren die Gefolgsleute (jeder Spieler hat 7 davon) die diversen Schlüsselstellungen Carcassones, ohne allerdings statisch bis zum Ende des Spiels dort zu verharren. Sobald ein Werk vollendet ist, kommen diese Gefolgsleute – sie können je nach Positionierung Bauern, Ritter, Wegelagerer oder Mönche sein – wieder zum knappen Vorrat der Spieler zurück, um in einem der folgenden Spielzüge aufs Neue ins Baugeschehen geworfen zu werden. Bei der Wertung entscheidet immer die einfache Mehrheit von Gefolgsleuten. Und diese birgt kniffligerweise durch Zusammenwachsen von Stadtteilen sowie die zunächst schwer einzuschätzende Spezialregel der „Wiesenswertung“ oftmals so manche Überraschung. Straßen bringen überhaupt nur Punkte, wenn sie fertig gebaut werden können, was bisweilen durch glückloses Nachziehen misslingt. Einzig die Klöster standen mit ihrer punktträchtigen Wertungsausbeute von Anfang an in der Kritik. Unten beim „Expertentipp“ finden Sie einen der zahlreichen Vorschläge, „Carcassonne“ durch Herabsetzen der Mächtigkeit dieser sakralen Orte in taktischere Gefilde zu lenken. Das Spiel endet nach dem Setzen des letzten Plättchens mit einer abschließenden Wertung. Als Meister darf sich derjenige sehen, der den größten Beitrag, sprich: Punkte, zum Wohle der Stadt Carcassonne einbringen konnte.

Rückmeldungen an: Hugo.Kastner@spielen.at
Homepage: www.hugo-kastner.at


EMPFEHLUNG #58
Autor: Klaus-Jürgen Wrede

Preis: ca. 25,00 Euro

Jahr: 2000

Verlag: Hans im Glück

www.hans-im-glueck.de
SPIELER
2-5
ALTER
10+
DAUER
30+

Taktik
Info±
Glück

Taktik und Glück halten sich nahezu die Waage – zumindest im Grundspiel des Bestsellers aus der Hand von Klaus-Jürgen Wrede. Die zahllosen Erweiterungen, Variationen und eigenständigen „Carcassonne“-Spielideen verlangen selbstverständlich nach gesonderter Einschätzung.

Hugos EXPERTENTIPP

Nehmen Sie erst einmal das Grundspiel zur Hand und vertiefen Sie sich in die Vielfalt der Möglichkeiten, bevor Sie sich in die endlose Welt von „Carcassonne“ einlassen. Zu entdecken gibt es immer wieder Neues, so viel muss hier betont werden. Ein Tipp zur Erhöhung der Taktik: Werten Sie die Klöster mit maximal 5 Punkten – für die vier waagrecht und senkrecht anschließenden Teile; danach bekommt der betreffende Spieler seine Figur zurück.

Hugos BLITZLICHT

Wie wenige Doppelsieger bei den prestigeträchtigen Auszeichnungen „Spiel des Jahres“ und „Deutscher Spielpreis“ ist „Carcassonne“ für Familien ebenso reizvoll wie für Vielspieler, für zwei Spieler ebenso kurzweilig wie für drei, vier oder fünf. Mit dem variablen, durch ständige Veränderungen dynamisch wirkenden „Spielplan“ ist dem Autor ein genialer Wurf gelungen. Sollten Sie Feuer fangen, werden Sie mit „Carcassonne - die Burg“ und „Carcassonne - die Stadt“ sowie „Neues Land“ oder „Mayflower“ viele weitere Reisen in andere Zeiten erleben. Besonders die ersten beiden Titel sind meiner Meinung nach absolut empfehlenswert. „Carcassonne“ gehört jedenfalls uneingeschränkt zu den Allzeitgrößen der Spielgeschichte.

VORANKÜNDIGUNG:
TWIXT
Strategieklassiker à la Alex Randolph
IMPRESSUM

Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger und Hersteller: Verein „Österreichisches Spiele Museum“, vertreten durch Obfrau Dipl.Ing. Dagmar de Cassan, Raasdorferstrasse 28, 2285 Leopoldsdorf im Marchfelde, Telefon 02216-7000, Fax 02216-7000-3, mail-to: office@spielen.at, Internet: www.spieljournal.at - www.gamesjournal.at - Chefredakteur: Dipl.Ing. Dagmar de Cassan

Blattlinie: Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure, freien Mitarbeitern und Gastautoren. Die Spiele zur Erstellung der Rezensionen stellt das Österr. Spiele Museum für die Dauer der Arbeit kostenlos zur Verfügung. Niemand erhält Sach-, Service-, Geldleistungen von den Verlagen. (Alle nicht namentlich gekennzeichneten Rezensionen zu den Spielen sind von Dagmar de Cassan) Deutsche Ausgaben Version 1.0

Copyright (c) 2010 by Spielen in Österreich - Die Spiele Collection, Spiele Kreis Wien, Österreichisches Spielefest, Spielefest, Wiener Spiele Akademie, Spiel der Spiele und zwei Spiele-Symbole sind eingetragene Warenzeichen.

Ihre Email-Adresse: Wir versenden oft an unsere Mitglieder, Abonnenten und Interessenten eine Erinnerung für Termine und sonstige Infos. Wenn Sie noch nie eine Email von uns erhalten haben, fehlt uns Ihre Email!

ÖFFENTLICHES MEDIUM
Dieses Medium liest der
»OBSERVER«
Österreichs größter Medienbeobachter
Tel.: (01) 213 22 0

Erklärung der Icons



Gut für einen Spieler



Gut für zwei Spieler



Gut für viele Spieler



Empfohlenes Mindestalter

GABIS Erklärung auf Seite 5